

La Conducta en Second Life

Un estudio del comportamiento real en los mundos virtuales

Por **Julio de Miguel Madrazo** ⇔ **Rheim Runner** en Second Life



Licenciado en Farmacia
Licenciado en Psicología



Fundador del grupo
Psicología Virtual

Contacto:

psivi@hotmail.es

<http://psivi.blogspot.com>

Resumen:

Cada día son más las actividades que realizamos a través de Internet. Ya no sólo nos comunicamos o buscamos información, ahora cada vez es más frecuente que nos encontremos con gente que trabaja o se relaciona utilizando "la red" como un entorno social. Esto aún nos llama la atención, nos sorprende y despierta temores. Tenemos miedo de quedar enganchados en un mundo irreal que haga que descuidemos nuestro trabajo, nuestra familia, nuestros estudios y nuestros amigos reales por vivir experiencias en un mundo imaginario con gente que no se conoce.

En teoría esto es así y ese temor puede estar justificado, en la práctica lo que nos encontramos es que Internet ha expandido nuestras posibilidades de comunicación proporcionando escenarios nuevos que vienen a ampliar los que ya teníamos, de tal manera que las personas ahora pueden elegir cuando, de qué manera y en qué entorno buscan trabajo, amigos o amores.

Lo que más confusión causa, sobre todo a la gente que lo ve desde fuera, es que las reglas sociales y los modos de relación en este mundo virtual son bastante distintas de las que rigen en el mundo real, eso origina problemas de convivencia que sólo se solucionarán cuando la ética virtual esté completamente consensuada, fruto de la normalidad de su uso.

En este estudio se examinan las características y las motivaciones que llevan a las personas a interactuar en el más prototípico de los mundos virtuales: "Second Life".

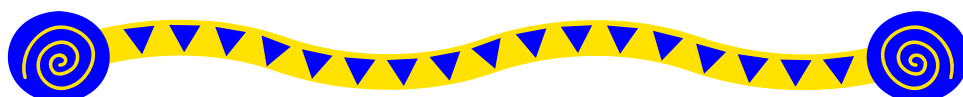
Abstract:

Every day there are more activities to do through the Internet. We not only communicate or find information, now increasingly more common that we find people working or related using "the net" as a social environment. This still strikes us, surprises us and it causes fear. We are afraid to be caught in an unreal world to do that we neglect our work, our family, our studies and our real friends to live in an imaginary world experiences with people who we do not know.

In theory this is well and that fear may be justified, in practice what we find is that the Internet has expanded our communication capabilities by providing new scenarios that come to expand those we already had, so that people can now choose where, how and in what environment looking for work, friends or lovers.

What causes more confusion, especially to people who see it from outside, is that social rules and ways of relating in this virtual world are quite different from those prevailing in the real world, this creates problems of coexistence that only will be solved when virtual ethics is completely consensus, the result of normal use.

This study examines the characteristics and motivations that lead people to interact in the most prototypical virtual world: "Second Life".



Si las personas no fuésemos complicadas no existiría la Psicología, pero por suerte o por desgracia lo somos. Nuestro comportamiento se ve marcado por una serie de condicionamientos sociales, costumbres, leyes, religiones..., y quién se sale de ellos es etiquetado automáticamente como inadaptado.

Además, cuando actuamos cara a cara, todos llevamos una máscara correspondiente a la imagen que queremos dar. Nuestra manera de vestir, nuestros gestos, nuestro peinado... todo sirve para dar esa imagen. Y todos, consciente o inconscientemente, jugamos con ello para demostrar lo que somos, lo que queremos que los otros piensen que somos o lo que queremos ocultar de nosotros mismos.

Estamos tan acostumbrados a todo esto que pocas veces pensamos en ello, pero con la irrupción de **Internet** en nuestra vida nos encontramos ante un nuevo marco de relaciones y todo un cúmulo de factores que influyen en ellas. En "*la Red*" puedes ser como siempre has sido y no cambiar tu manera de actuar. Pero, por el contrario, también puedes cambiar totalmente, adoptar una identidad distinta, una ética diferente. Puedes ser como en realidad eres pero cara a cara no te atreves a demostrar. O puedes ser como te gustaría ser y no como en realidad eres. También puedes quedar fascinado y enganchado por este nuevo mundo y caer en una adicción difícil de tratar.

Y es que la red no es un mundo falso en el que impere la mentira, es que simplemente puede proporcionar una realidad diferente en la que las sensaciones son tan fuertes como las que experimentamos en la vida "*real*".

¿Qué factores son los que condicionan la conducta en **Internet**? Pasemos a examinarlos.

- **ANONIMATO:** Aquí no tienes nombre y apellidos, tienes un "*nick*" (apodo) que uno mismo elige y con el que uno puede hacer y decir lo que le parezca sin miedo a ser identificado y, por tanto, sin miedo a las consecuencias.
- **INTIMIDAD:** Aunque estemos hablando con una o varias personas, en realidad estamos en nuestra habitación solos con el ordenador. Esto, unido al anonimato, hace que a veces se hagan o se digan cosas que en la realidad nunca se harían.
- **IMAGINACIÓN:** Recibimos una información parcial de nuestro interlocutor, la mayoría de las veces sólo lo que escribe, en algunas ocasiones también su voz y a veces su imagen. La imaginación tiende a completar las parcelas de información que faltan, adornando las características de la otra persona. Si la impresión que tenemos es positiva, la imaginación tiende a formar una imagen exageradamente buena de la otra persona.
- **DESINHIBICIÓN:** El anonimato, la intimidad y a veces la imaginación, pueden ocasionar una conducta tremendamente desinhibida, conducta que cara a cara no dudaríamos en calificar de grosera, pero que aquí es normal.

Por todos estos factores uno puede ser y actuar como le apetezca sin dejarse influir por condicionantes sociales de ningún tipo. Es decir, puedes ser y actuar como te gustaría y no como en realidad eres y actúas.

Estamos hablando de comportamiento en **Internet**, pero nos referimos a las tendencias conductuales que manifestamos cuando interaccionamos con otras personas utilizando medios como...

- **E-mail**: Sin duda el más usado. Ha conseguido que gente que no suele escribir nunca cartas pase bastante tiempo dedicada a contestar su correo electrónico. Es muy práctico, aunque pocas veces pensamos que en ocasiones lo empleamos para escribir cosas que no diríamos cara a cara. Esto causó los primeros problemas de relación que se dieron en Internet.
- **Mensajería Instantánea** (ICQ, Messenger...): Uno de los instrumentos más útiles de *"la Red"* y que hace que más gente esté enganchada a ella de una manera patológica. Nos justificamos diciendo que lo tenemos en marcha para saludar a algún amigo que entre, pero solemos acabar entretenidos bastante más tiempo del previsto.
- **CHAT**: Es el sistema más popular de conversación *"on line"*. Al entrar en un servidor de chat nos encontramos con multitud de salas o canales temáticos y con gente de todo tipo, desde profesionales como abogados, médicos o psicólogos, hasta seguidores de cantantes, pasando por gran cantidad dedicados a todo tipo de aficiones y actividades. Cuando uno entra en el canal elegido encuentra la lista de personas que están conectadas y va recibiendo en pantalla lo que cada uno escribe. Si hay mucha gente la conversación suele ser un tanto enredada, por lo que es frecuente que al mismo tiempo se establezcan conversaciones privadas bilaterales entre dos personas fuera de la sala. Así pues el canal suele ser el punto de encuentro pero las conversaciones más sustanciosas se mantienen en *"privados"*.
- **CHAT HABLADO**: Determinados programas como el Microsoft Messenger permiten comunicaciones de voz con bastante buena calidad. Independientemente de su utilidad para hablar con amigos o familiares y ahorrar en la factura de teléfono, este sistema favorece la creación de vínculos entre internautas que no se conocen *"a priori"*, al ser la voz un factor muy atrayente de la personalidad del otro.
- **VIDEOCONFERENCIA**: Un sistema muy atrayente que permite ver y oír a nuestro interlocutor. Como el anterior, es un medio ideal para contactar con amigos y familiares e incluso para el trabajo. Existen varios sistemas, aunque el más popular es Skype, un programa que proporciona una calidad bastante aceptable de imagen, aunque en este sentido también tenemos que mencionar a Camfrog. La posibilidad de la comunicación visual directa hace que la utilización de este programa para el chat por diversión sea totalmente distinta a los anteriores, aspecto este del que hablaremos más adelante.

- **Redes sociales:** Una combinación de mensajería instantánea, chat y e-mail que ofrece la posibilidad de intercambiar fácilmente y de manera instantánea todo tipo de información.
- **Mundos virtuales:** Lo mismo que lo anterior pero en un entorno totalmente imaginativo en el que interaccionas a través de un personaje, desempeñando un rol en escenarios tridimensionales. El más conocido es Second Life y en él nos centraremos por ser en el que se tienden a presentar las características psicológicas más interesantes.

Podríamos hacer una lista más extensa, pero estos son quizás los más representativos y todos ellos proporcionan una comunicación de alta velocidad que puede tener utilidades profesionales, como el teletrabajo, o puramente lúdicas.

Dentro de estas últimas está bastante extendida la práctica de buscar relaciones o amistades, así cada vez es más frecuente la gente que ha encontrado buenos amigos e incluso pareja por **Internet** y también la gente que en lugar de irse al bar al salir del trabajo para ver a los amigos, se va a su casa y enciende tranquilamente el ordenador para hablar con ellos.

Nos encontramos pues ante una época de cambio en la que puede que los que estamos acostumbrados al contacto físico real en nuestras relaciones, nos sorprendamos ante los que renuncian a una mirada, a un gesto, a un apretón de manos, un abrazo o un beso por un emoticón o una frase escrita en la pantalla.

Aunque en realidad no debemos de hablar de una renuncia al contacto físico, al menos de manera consciente, lo que ocurre es que las características de la relaciones virtuales, de las que hablamos antes, hacen que éstas puedan ser muy emotivas, pero de una emotividad distinta y quizás más fácil de lograr que en las relaciones reales ¿por qué? pues porque la intimidad, el anonimato, la desinhibición y la imaginación pueden ocasionar que se digan o hagan cosas que en otra situación no se harían. Pero esto no es un proceso automático que desencadene el medio, en realidad es una necesidad de la persona en un momento dado y se requieren unas situaciones adecuadas que no siempre se dan.

Imaginemos una **situación hipotética**. Un hombre con unas determinadas preocupaciones, del tipo que sea, encuentra en **Internet** una mujer de edad similar y de la que casi sólo conoce el apodo. El hombre comienza a hablar y al ver la actitud positiva de su interlocutora le acaba contando sus preocupaciones. La mujer escucha los problemas, intenta comprender la situación, le ofrece su opinión y quizás sus consejos. Quizás también por empatía le cuenta una situación similar que ella vive o experimentó en su momento. Esta revelación mutua, pero anónima, puede precisamente por ese anonimato desembocar en una revelación de sucesos íntimos que no

conocen ni los amigos personales ni la propia pareja de cada uno de los interlocutores.

Si esta relación positiva se mantiene en días sucesivos, se crean unos lazos afectivos entre estas dos personas que experimentan una necesidad mutua de encontrarse en la red, aunque de hecho siguen sin conocerse.

Esta necesidad mutua puede también desembocar en un **amor virtual**, que es lo más parecido que podamos encontrar a un **amor platónico**. Conocemos sólo parte de la otra persona. Por las conversaciones que hemos mantenido creemos saber cómo piensa, igual nos ha enviado alguna foto e igual hemos hablado por teléfono o por Skype. El resto de información la suple nuestra imaginación y ésta siempre juega a favor de la otra persona, rodeándola de características positivas y alejándola de las negativas, sobre todo de esas que sólo se conocen con la convivencia. Así pues, a esa maravilla de persona que hemos conocido en la red nos une una relación platónica en toda regla.

Pero es más, este tipo de relaciones a veces hace aflorar en la persona que las experimenta sensaciones hace tiempo olvidadas. Los amores virtuales muchas veces se viven con la intensidad de "**un primer amor**" y hasta cierto punto es lógico, pues aunque la sensación de enamoramiento sea conocida, se está experimentando en un medio nuevo y cuyas posibilidades se están descubriendo en ese momento.

Además se produce un curioso fenómeno. Si una persona casada mantiene, o por lo menos inicia, un amor virtual no suele tener sensación de infidelidad respecto a su cónyuge. Quizás porque no existe contacto físico, quizás porque en el fondo sólo es una fantasía, quizás porque se trata de dos mundos diferentes, pero el caso es que una persona puede estar enamorada de alguien de la red sin que por ello tenga la sensación de poner su matrimonio en peligro, pues para él en el fondo son dos cosas diferentes. Aunque todos estos perjuicios morales sí podrían presentarse si llegase el caso de plantear un encuentro en persona. Entonces, de seguir prosperando las cosas, nuestro amor virtual se convertiría en un adulterio real.

Hablando del encuentro real, hay que decir que este es uno de los fenómenos más curiosos de las relaciones por **Internet**, pues tarde o temprano es algo que siempre se plantea. Uno tiene la curiosidad de saber cómo será en realidad la persona que hay detrás de un nick. Y siempre hay un poco de sorpresa, pueden ser más altos o más bajos de lo que esperamos, más gruesos o más delgados, etc. Pero si la sorpresa es sólo por estas cuestiones no pasa prácticamente nada. Más problemas plantean los temas de la personalidad esperada, los dicharacheros que en realidad son callados, los ligones que se ruborizan cuando les besa una amiga de la red o los líderes que en realidad se dejan llevar.

Cuando uno se encuentra con su amor virtual puede darse cuenta que le falta la práctica del contacto físico, la habilidad de hablar mirando a los ojos o de caminar del brazo, por ejemplo.

Sea como fuere, el encuentro real implica un conflicto entre dos mundos de reglas y condicionantes diferentes y, en muchas ocasiones, la pérdida de la magia de las relaciones virtuales debida a la constatación de que la persona imaginada es simplemente una persona real con algunas virtudes, pero también con algunos defectos, en los que nunca habíamos pensado. Y lo mismo les pasa a los demás respecto a uno mismo.

El tema de las relaciones virtuales es algo que me ha interesado desde que conocí los chats. Allá por 1997, curioseando opciones de Windows que no había utilizado nunca me encontré con **NetMeeting**, un programa de videoconferencia que me pareció ideal para contactar con amigos y familiares distantes, pero que en cambio muchos usuarios lo utilizaban simplemente buscando sexo.

Enseguida me di cuenta que el anonimato propiciaba un cambio en la conducta habitual de la persona. El hecho de estar identificado sólo por un "nick" que, en teoría, no se puede asociar a tu persona, te hace actuar sin tener que dar cuenta de tus actos, te exime de responsabilidades y te hace... distinto. Como ya se ha mencionado, mucha gente emplea esta circunstancia para mostrarse como le gustaría ser y no como en realidad es o para mostrarse como de verdad es, pero que en la realidad no se atreve a demostrarlo. El resultado de estos dos matices es prácticamente indistinguible y lo único que significa es en los mundos virtuales y cuando nuestro anonimato está "garantizado" actuamos de manera distinta a cuando lo hacemos cara a cara y todo el mundo sabe quiénes somos.



Este aspecto tiene mucha importancia en las relaciones virtuales, es decir cuando interaccionamos con otras personas. Si lo hacemos cara a cara ponemos mucho énfasis en la imagen que damos de nosotros mismos, pero si nadie sabe quiénes somos nos sentimos mucho más libres de hacer y decir lo que nos da la gana, de expresar nuestros sentimientos, de abrirnos y desahogarnos ante desconocidos, siendo capaces de contar a alguien que acabamos de conocer cosas de nosotros que ni nuestros más íntimos saben, precisamente porque esa otra persona tampoco sabe quiénes somos nosotros.

Este tipo de relación, liberal y sin ataduras puede ser altamente recompensante para gente con pocas habilidades sociales, hecho que puede llevar al hábito y a la adicción.

En noviembre del año 2003 presenté en el “**III Encuentro de Psicología a les Illes Balears**” una ponencia titulada “**Relaciones Virtuales y Adicción a Internet**” en la que exploraba todas estas circunstancias y exponía que son este tipo de relaciones, más que otros aspectos como el cibersexo, las causantes de la adicción.

Para llegar a tales conclusiones en aquella ocasión me basé en más de cien entrevistas personales, hechas mayormente a través de NetMeeting y en las que los interlocutores contaban de forma anónima sus experiencias. Aquel estudio fue la semilla de éste, más matizado, que ahora tienes en tus manos.

Desde entonces las comunicaciones virtuales han cambiado muchísimo y con ellas nuestra manera de relacionarnos. Precisamente en 2003 surgieron **Second Life** y **Camfrog** y en 2004 **Facebook**. Cada una de estas aplicaciones ha sido absolutamente revolucionaria en su campo.

Quizás la menos conocida sea **Camfrog**, un programa de mensajería instantánea y videochat de alta calidad y velocidad que, entre otras cosas permite a las personas sordas comunicarse por el lenguaje de signos, ya que siendo la imagen continua no se pierde ningún gesto.



Para entendernos, es una especie de **Messenger** en el que agregas a tus amistades para saber cuando están conectadas, aunque más que amigos de verdad creo que la mayoría son simples conocidos del chat y aunque les hayas visto por la cámara, en realidad de ellos sólo sabes su *nick*.

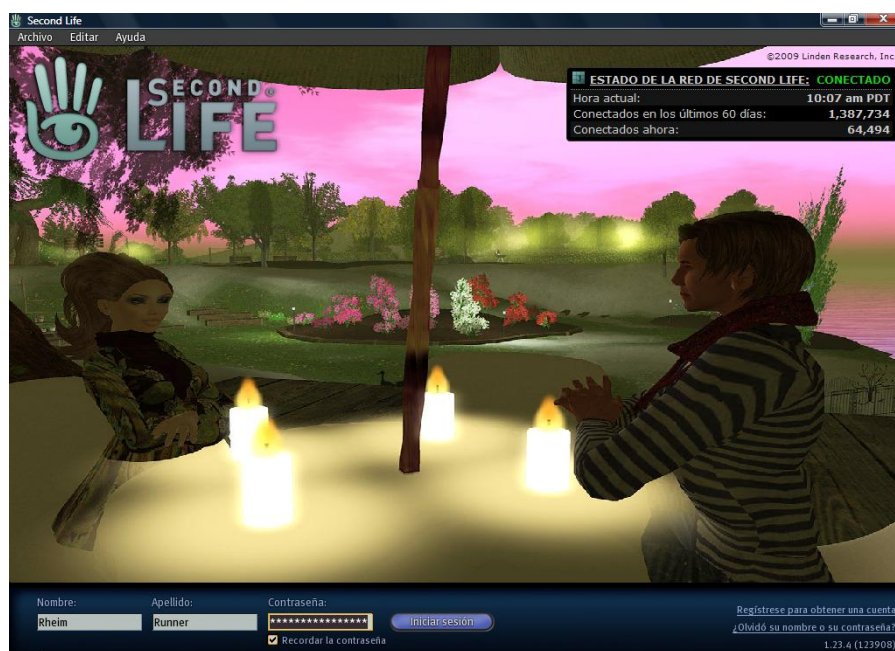
El actual éxito de **Camfrog** radica en su política de de transferencia de imágenes. Normalmente en cualquier **videochat**, cuando uno quiere ver la imagen de la cámara de otro usuario le tiene que pedir permiso y éste manda su imagen sólo a quién lo desea. En **Camfrog** esto no es así. Cuando tú entras en una sala de chat, cualquiera puede ver tu cámara, eso es algo que ya sabes y que no puedes impedir a no ser que te salgas de la sala. Así que cuando te conectas sabes y admities que cualquiera te puede mirar y que tú puedes mirar a quien quieras. Esta circunstancia hace que el morbo impere en muchas salas de adultos de este programa. El anonimato y la **webcam** son una mezcla peligrosa.



Radicalmente distinto es **Facebook**. Se puede emplear como un programa de mensajería instantánea y también para ver cuándo se conectan tus amistades, pero su propósito es intercambiar

información con gente conocida. Y al decir conocida me refiero a realmente. Antiguos amigos, compañeros de trabajo, familiares, etc. A diferencia de **Camfrog**, **Messenger** u otros programas similares, aquí nos comunicamos primordialmente con gente con la que tenemos contacto por, digamos, nuestra vida real. No nos amparamos bajo el anonimato de un **nick**, no fantaseamos sobre cómo somos o cómo serán los demás. En teoría nuestros datos, nuestro historial, nuestras fotos, etc., son auténticos y no hace falta que nos inventemos nada porque los que lo van a ver ya nos conocen. Es más, los perfiles de **Facebook** suelen ser prolijos en datos e imágenes particulares que la gente cuelga en la red con sorprendente despreocupación.

Todo lo contrario ocurre en el mundo virtual de **Second Life**. En los perfiles de los usuarios encuentras bastantes datos sobre las actividades, gustos y preferencias del avatar, pero una advertencia muy común es "*no preguntes nada de la vida real*". Aquí la privacidad es un tema tabú, lo que no es de extrañar. El programa nos ofrece una "*segunda vida*" en la que cada uno puede ser lo que quiera y como quiera, el límite es la imaginación. Uno se desinhibe de las ataduras de su vida real y preguntar por ella es cuando menos de mal gusto.



Este entorno es quizás el más peculiar de los que existen para relacionarse por **Internet**. Aquí no nos identificamos simplemente por un nick, sino que además tenemos que elegir un personaje con apariencia determinada, que vamos modificando según nuestros gustos y nuestro conocimiento. No existen salas de chat, se interactúa en decorados que simulan la realidad de parques, playas, plazas, teatros o cines al aire libre, por poner un ejemplo.

Los usuarios no solamente hablan y se ven, sino que además pueden pasear, explorar, ver películas, bailar, asistir a exposiciones, realizar cursillos o hacer el amor. Pero todo en un entorno de dibujos animados, con el aire anime

de un manga japonés, cosa que más que convertirlo en un juego de niños o adolescentes, lo que hace es estimular la imaginación de los adultos.



Todo esto ocasiona que si en un simple chat tendemos a actuar de manera distinta a la nuestra, en **Second Life** esa diferencia adquiere matices característicos y es lo que me animó a realizar el estudio que seguidamente expongo.

He de decir que entré en este programa por curiosidad y en un principio me pareció un entorno muy complicado y que dominarlo me llevaría más tiempo del que estaba dispuesto a dedicarle. De hecho no pensé que resistiese mucho tiempo en este mundo, pero la curiosidad me retuvo y después de unos días ya tenía un objetivo: observar y aprender las características de la conducta de esta "*segunda vida*".

Después de comentar mis intenciones con diversas personas que encontré en este entorno y viendo que el tema interesaba a bastante más gente, me decidí a fundar un grupo que se llama **Psicología Virtual** y poco a poco fuimos organizando actividades encaminadas al desarrollo de nuestro objetivo.

Convencer a la gente, que entra en un entorno lúdico para evadirse de sus quehaceres cotidianos, para que reflexione sobre su conducta y motivaciones y además te lo cuente es una tarea complicada, así que la emprendí con paciencia, diseñando un cuestionario fácil de rellenar y no demasiado largo que a su vez proporcionase información suficiente, imparcial y no dirigida.



El propósito era recopilar cuanta más información posible sobre lo que lleva a la gente a un programa como **Second Life** y la impulsa a mantenerse en él. En ningún momento se juzga las actitudes de nadie, ni se da por sentado si la utilización del programa es buena o mala, positiva o negativa para el sujeto.



La información se recogió mediante correo electrónico o notas entregadas en el mismo programa. Para preservar la intimidad de los participantes, cada cuestionario respondido se guardó con un código numérico eliminando toda información personal, siendo entonces la encuesta absolutamente anónima. Aunque todo esto quedaba convenientemente explicado, reconozco que la aversión a facilitar datos

personales que impera aquí ha sido un obstáculo enorme a la hora de convencer a la gente para que contestase la encuesta. De hecho sólo se han obtenido sesenta y cuatro respuestas, un número muy inferior al de personas potencialmente interesadas en el estudio.

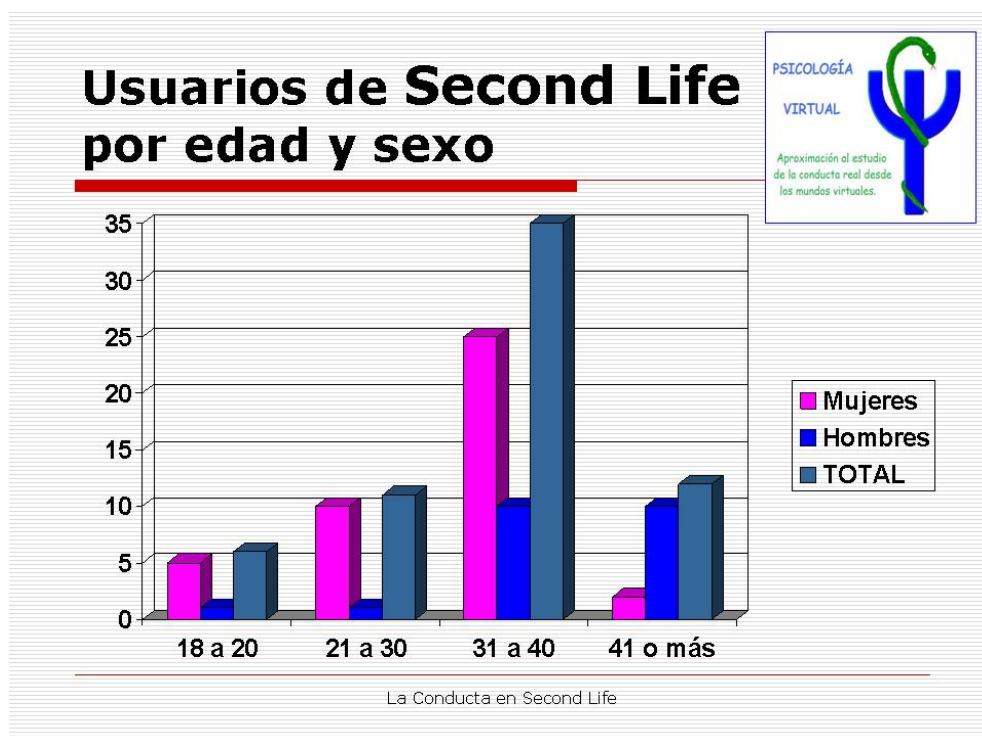
El tamaño de la muestra y el hecho de que ésta no fuese aleatoria, sino compuesta por sujetos que quisieron participar voluntariamente en el estudio, en bastantes ocasiones motivados por su interés en el tema y por su relación con el grupo, limita necesariamente la fuerza de las conclusiones, dejando éstas simplemente como posibles tendencias, pero marcando un interesante camino para futuras investigaciones.



Vamos a ver entonces los resultados del **Estudio Preliminar de la Conducta en Second Life** que fueron presentados en las reuniones del grupo Psicología Virtual los días 22 y 29 de diciembre de 2010.

Las preguntas de dicho estudio constan de dos partes. Por una parte se examinan las **características demográficas** de los usuarios del programa y por otra se estudian los aspectos que inciden en las **motivaciones** que cada uno tiene para usarlo y en sus **consecuencias**.

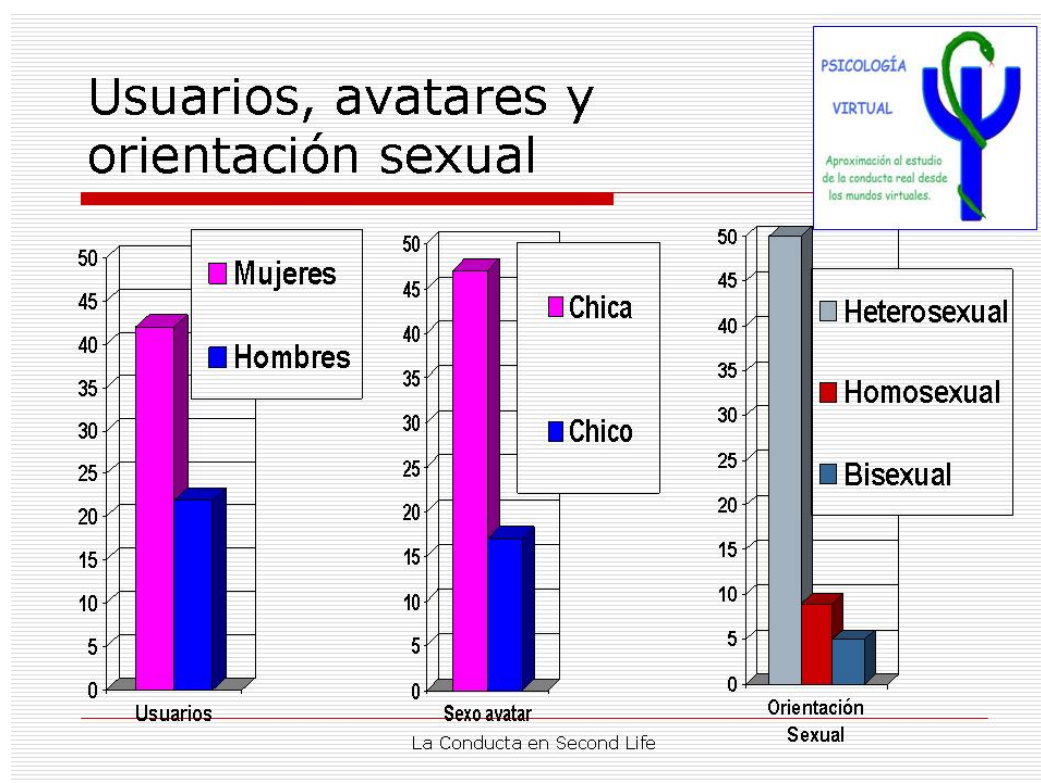
- Lo primero entonces a determinar fue la **edad de los usuarios**. Los resultados fueron:



Estos datos nos plantean unas circunstancias interesantes. Por una parte vemos que el grupo más numeroso es el que se sitúa en el segmento de 31 a 40 años, que ya de por sí constituye más de la mitad de los usuarios y coincide con otros estudios que afirman que la edad media de los usuarios de Second Life es superior a los 33 años. Los datos que aquí se pueden ver indicarían una población incluso de más edad, puesto que según lo observado casi el 75% de los usuarios tiene más de 31 años. Lo que nos situaría en una población bastante más madura que la de otros entornos similares o redes sociales en Internet.

AÑOS	NÚMERO	PORCENTAJE	MUJERES	HOMBRES
18 a 20	6	9,38%	5	1
21 a 30	11	17,19%	10	1
31 a 40	35	54,69%	25	10
41 o más	12	18,75%	2	10
TOTALES	64		42	22

- Por otra parte, se puede observar una **preponderancia de la población femenina** que alcanza más de 65%. Este dato es más sorprendente y contradice los de otros estudios (por ejemplo Baquia 2007), que citan una mayoría masculina. Esta diferencia puede deberse a distintos factores. Puede que las mujeres, aun siendo menos, sean más participativas y hayan tomado más interés por el estudio, obteniéndose así mayor número de respuestas femeninas. Este matiz fue apuntado en algunas de las reuniones del grupo Psicología Virtual en las que se examinaban los resultados obtenidos.



También podría deberse al hecho de que en el propio grupo Psicología Virtual, cuyos miembros colaboraron en la difusión de la encuesta, existe una mayoría femenina y quizás eso favoreció esa tendencia.

SEXO			
HOMBRES	PORCENTAJE	MUJERES	PORCENTAJE
22	34,38%	42	65,63%

Bien, puede que las mujeres sean más participativas y puede que también se interesen más por temas como el propio comportamiento, pero puede que también sean una mayoría dentro del programa. Una mayoría activa me refiero. Tengo la sensación de que puede que la mayor parte de las cuentas que están dadas de alta pertenezcan a hombres, pero que éstos abandonan su actividad en Second Life mucho más rápidamente que las mujeres. Ellas son más perseverantes y forman la mayoría activa, real, de la que hablaba antes y que se detecta en todos los segmentos de edad menos en el de más de 41 años, en el que la preponderancia es claramente masculina.

¿Esto es así?, ¿los más maduros de Second Life son hombres mientras que en el resto de población activa predominan las mujeres?. En alguna reunión del grupo se apuntaba esta tendencia, pero si eres usuario del programa agradeceré tu opinión, mientras tanto habrá que seguir investigando porque esta cuestión plantea más interrogantes.

- Por ejemplo, según los datos obtenidos, el 34,38% de los usuarios es masculino, mientras que sólo un 26,56% de los avatares es "chico". Quiere esto decir que, además de la población femenina declarada, **una porción considerable de hombres prefiere utilizar un avatar de "chica"**. ¿Por qué?. Pues hay varias razones para ello.

SEXO DEL AVATAR			
CHICO		CHICA	
NÚMERO	PORCENTAJE	NÚMERO	PORCENTAJE
17	26,56	47	73,44

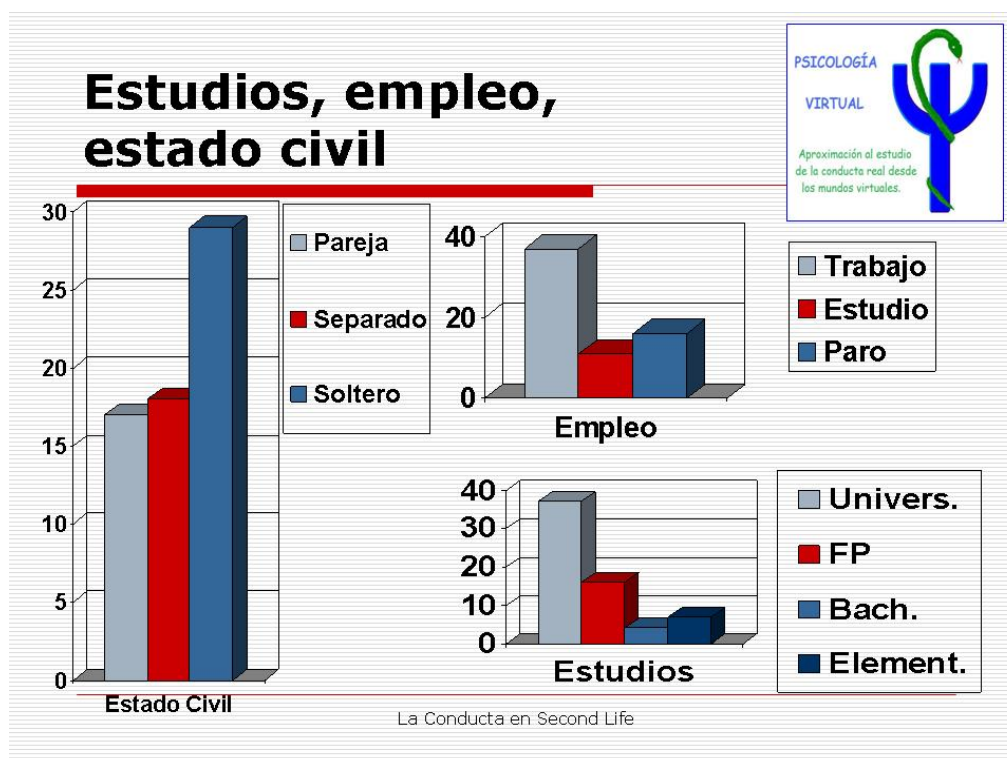
La más obvia quizás sea que siendo chica tienes más fácil ganar dinero con el programa, trabajando por ejemplo de bailarina. Pero el sexo de este "*avatar laboral*" es algo secundario, que tiene una fundamentación práctica y no influye demasiado en la conducta de las personas, que es el objetivo de este estudio. De hecho hay mucha gente, sea hombre o mujer, que tiene un avatar de chica para éste u otros fines prácticos.

El motivo que parece más claro es que en éste, como en otros entornos de Internet y también de la vida misma, siendo chica te hacen más caso, todos, incluso las chicas te tratan mejor y consigues amistades femeninas con mayor facilidad. Obviamente es una generalización, pero cualquiera que frecuente las distintas opciones de chat que hay en Internet sabrá que lo que digo es cierto y que es bastante común el hecho de que alguien se intente pasar por chica sin serlo.

ORIENTACIÓN SEXUAL					
HETEROSEXUAL		HOMOSEXUAL		BISEXUAL	
NÚMERO	PORCENTAJE	NÚMERO	PORCENTAJE	NUMERO	PORCENTAJE
50	78,13	9	14,06	5	7,81

- No hay que olvidar que aunque **la mayor parte de la población es heterosexual**, existe una minoría homosexual que aquí puede conseguir fácilmente un avatar coincidente con sus preferencias. El porcentaje de población que afirmó ser homosexual es considerable, habiéndose obtenido resultados incluso de personas transexuales. Curiosamente, la mayoría de los que declararon ser homosexuales eran hombres, mientras que la mayoría de los que se declararon bisexuales eran mujeres.

- Respecto al **estado civil**, se encontró que el grupo más numeroso de usuarios era soltero, concretamente algo más de 45%, y le seguía el grupo de personas separadas, divorciadas y viudas, es decir, de personas que habiendo estado casadas ahora estaban solas. Por último, el grupo de personas casadas o con pareja estable forma una considerable minoría del 26,56%.



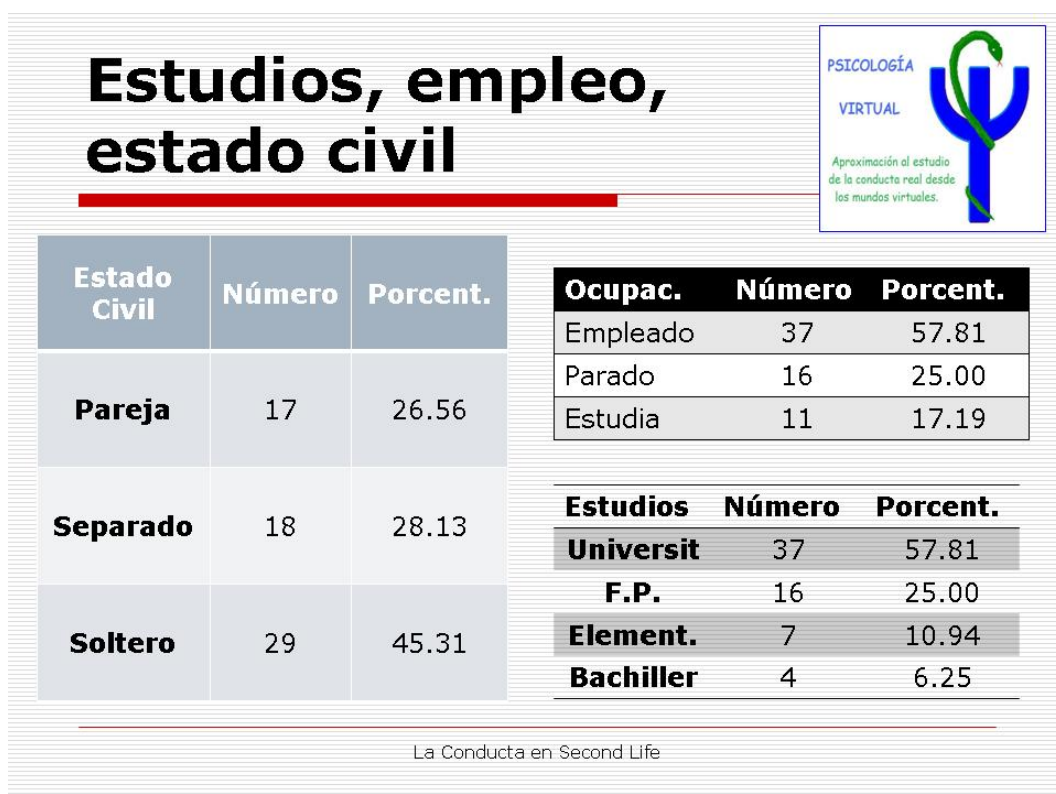
Quiere esto decir casi tres de cada cuatro usuarios de Second Life, cerca del 75%, están solteros, separados o por lo menos no tienen una relación estable en la vida real. Este dato parece avalado por la lógica. Siendo un programa en el que se establecen relaciones personales fácilmente, parece normal que tenga más éxito entre las personas que tienen más libertad para ello, bien porque no tienen otro tipo de obligaciones familiares, bien porque eso mismo les proporciona mayor facilidad de dedicar su tiempo libre al programa o

bien porque tengan una motivación añadida para usar el programa para, por ejemplo, buscar pareja o establecer relaciones con personas del otro sexo.

Este tipo de falta de obligaciones familiares también se ve avalado por el hecho de que la mayoría de los que contestaron la encuesta afirmaron no tener hijos. Lo que nuevamente redundo en una mayor disponibilidad de tiempo libre.

- En cuanto a la **situación laboral**. Más de la mitad de los usuarios realiza un trabajo remunerado, mientras que una cuarta parte (25%) está en paro o se dedica a las tareas del hogar. Y algo más del 17% afirma ser estudiante, buena parte de ellos universitarios.

Estos datos nos sitúan frente a una población en su mayoría económicamente suficiente, circunstancia esta que fue empleada sobre todo hace algunos años por algunas empresas que utilizaron Second Life como un nuevo territorio en el que abrir mercados. Es obvio que aquí no sólo se pasa el tiempo, se habla o se ama, también hay múltiples oportunidades de gastar dinero y para eso son necesarias dos cosas o bien tener un respaldo económico que te permita sufragar tus "*caprichos*" o bien tener el tiempo y la habilidad suficiente para ganar dinero dentro del programa.



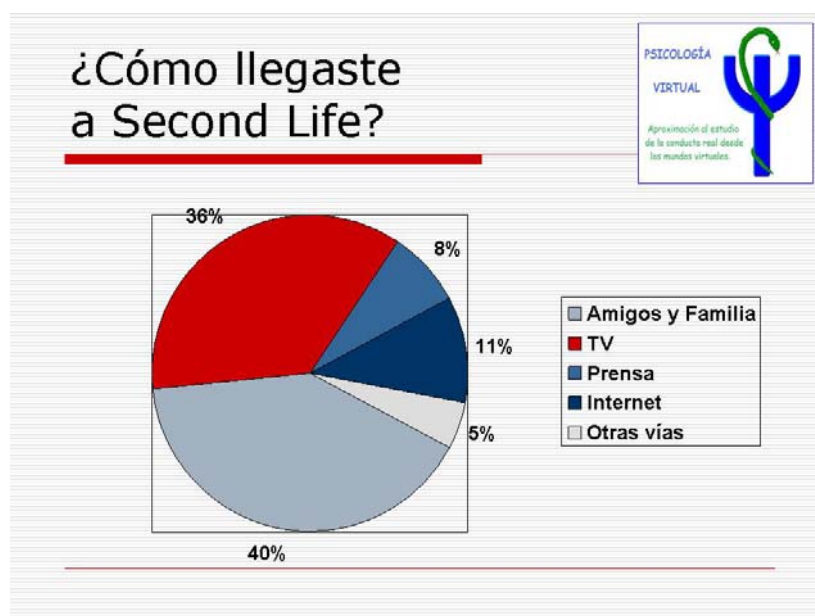
Y hablando de dinero tengamos en cuenta una cosa. Aquí se pueden obtener muchas cosas gratuitas o a coste pequeño, pero sumando esas pequeñas cantidades te puedes llegar a dar cuenta que se mueve bastante dinero dentro del programa.

- Para terminar el apartado de datos demográficos también es interesante reflexionar sobre el **nivel de estudios de los usuarios**. Lo que se encuentra examinando los datos de la presente encuesta es un nivel intelectual bastante alto, mayor que el de los usuarios de otros programas de objetivos más o menos coincidentes, sean redes sociales o juegos en línea.

Según los resultados obtenidos casi el 58% de los usuarios son universitarios, el 25% tienen o cursan estudios de formación profesional y más del 6% de bachiller. Agrupando estos datos tendríamos que cerca del 89% de los usuarios tienen estudios de bachiller o superiores, mientras que los que declaran tener estudios elementales no llegan al 11%.

Comentando estos datos en una de las reuniones del grupo Psicología Virtual se apuntaban distintas explicaciones. Por una parte las personas de mayor nivel o curiosidad intelectual son las que pueden sacar mayor rendimiento al programa y puede que por ello tenga mayor éxito entre este colectivo. Y conste que al hablar de rendimiento no me estoy refiriendo al económico, sino a la capacidad recompensante que puede tener la utilización de Second Life desde un aspecto creativo, cultural o imaginativo. Esta recompensa así obtenida reforzaría la conducta de utilización del programa.

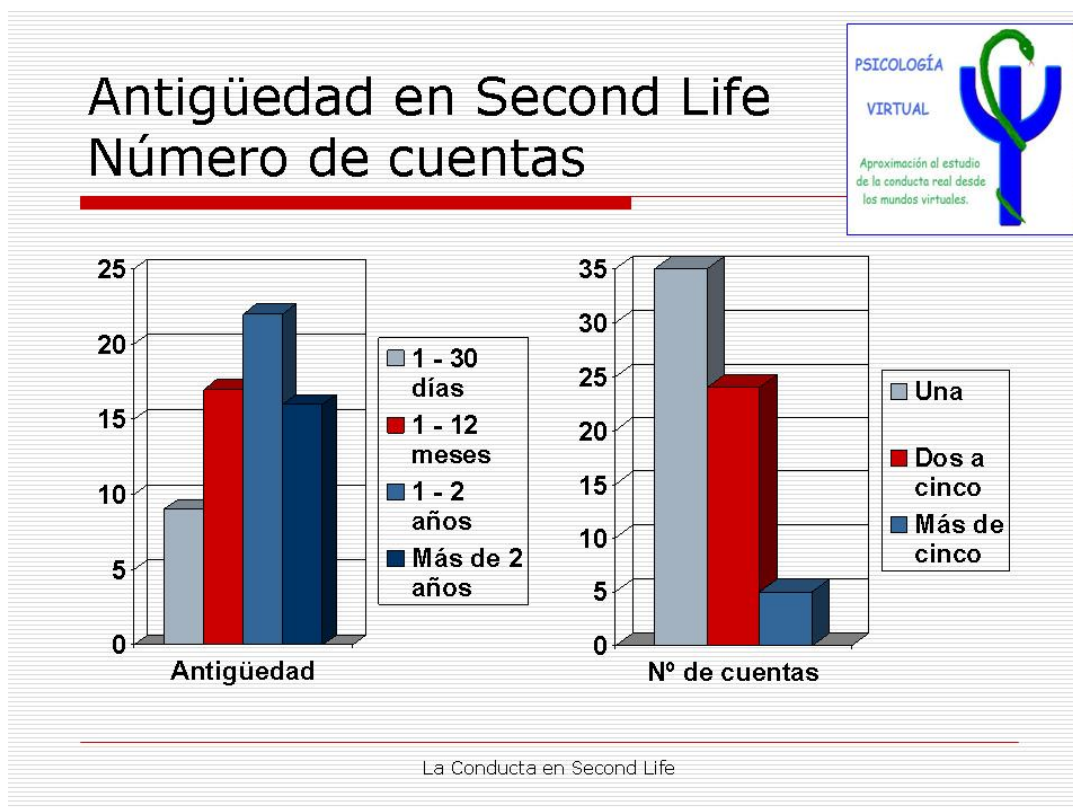
Seguidamente, podemos examinar distintos aspectos que tienen que ver con la utilización de Second Life. Se dice que este programa está "de capa caída", que la mayoría de los entornos están vacíos y que hay muchísimas cuentas inactivas. Por otra parte existe una base de usuarios acérrimos que pasa aquí buena parte de su tiempo libre. Entonces ¿qué trae a la gente aquí?, ¿qué hace que permanezca? y ¿qué hace cuando está aquí? Son algunas de las preguntas que se han planteado, una especie del tradicional "*¿quiénes somos, de dónde venimos y hacia dónde vamos?*" aplicado a nuestro "yo" cibernético.



- Lo primero que tenemos que saber es **cómo llega la gente aquí**. Parece ser que actualmente el medio de difusión más importante es el "*boca a boca*". La gente se entera o se interesa por el programa porque amigos o familiares les han hablado de ello. En este caso estarían aproximadamente la mitad de los encuestados. Le sigue como sistema de difusión el mismo Internet, los diversos foros de noticias, blogs y webs que en un momento dado se refieren a Second Life despertando así el interés de los lectores. Algo menos del 8% han llegado aquí por algún comentario aparecido en diversos medios de comunicación. Hay que resaltar que este porcentaje se ha reducido muchísimo en los últimos años, pues allá por ejemplo en el 2006 había un "*boom*" de Second Life y aparecían noticias relacionadas en todos los medios. Es normal que ahora que ha dejado de ser noticia, esta vía de difusión haya dejado de aportar tantos usuarios como antes.

Por último, alrededor de un 4,7% ha llegado aquí por "*otras vías*" entre las que me llaman especialmente la atención tres personas (recordemos que la encuesta la contestaron 64) que, para realizar diversos cursos de formación, les citaron en algún entorno de Second Life, lo que nos indica que profesionalmente todavía hay gente que confía en las posibilidades del programa.

Bien, ya sabemos cómo llega la gente aquí y lo de quienes somos lo hemos examinado anteriormente, así que ahora vamos a ver "*qué hace un chico como tú en un sitio como éste*". Pues en primer lugar aterrizar y si te sobrepones al "*shock*" inicial puede que ya empieces a disfrutar.



¿Cuántos se sobreponen?, ¿cuántos mantienen y utilizan sus cuentas después de crearlas?. Bien, la verdad es que es un dato del que no dispongo y habría que consultar los archivos de Linden Lab para saberlo. Lo cierto es que parece ser que el porcentaje de "*bajas*" después de un primer contacto inicial es mucho más alto en Second Life que en otros programas. Es lógico si pensamos que aquí no es simplemente entrar y chatear, hay que ocuparse también de muchas otras cosas. En este mundo sólo medras si tienes curiosidad y paciencia.

- Entre las personas que contestaron la encuesta, vemos que el porcentaje de usuarios activos en principio correlaciona positivamente con la **antigüedad en el programa**, alcanzando su máximo cuando se llevan de uno a dos años, momento a partir del cual desciende ligeramente.

Teniendo en cuenta que el grupo más numeroso (34,38%) lo forman las personas que tienen de uno a dos años de antigüedad en la cuenta, podemos pensar que quizás este sea el periodo ideal para disfrutar del programa. Cuando tienes ya experiencia suficiente para dominar el entorno y aún te quedan muchas cosas por hacer.

Después de eso, con más de dos años, el número decrece ligeramente, hasta alcanzar valores del 25%. Este descenso parece coincidir con un abandono real del programa.

Antigüedad en Second Life Número de cuentas



Años	Número	Porcent.
1 – 30 días	9	14.06
1 – 12 meses	17	26.56
1 – 2 años	22	34.38
Más de 2 años	16	25.00

Cuentas	Número	Porcent.
Una	35	54.69
2 a 5	24	37.50
Más de 5	7	7.81

Si tenemos en cuenta que la encuesta con la que se recopilaron los datos que estamos examinando, se repartió fundamentalmente entre los miembros de un grupo que tiene un interés determinado dentro del programa, se puede entender que la mayoría de usuarios noveles no tendrá todavía experiencia suficiente para participar en este tipo de actividades ni, probablemente, interés en reflexionar sobre su propia conducta dentro del mismo, por lo que su menor participación en la encuesta podría explicarse por esta circunstancia.

Quiere esto decir que el porcentaje de usuarios con una antigüedad de menos de un mes probablemente sea mayor que el del 14% pero no lo podemos saber puesto que es difícil que al poco de entrar se interesen ya por este tipo de actividades. Con más de un mes ya se le empieza a sacar al programa rendimientos distintos de los de simplemente, chatear o explorar.

- Relacionada con esta posibilidad de sacar distintos rendimientos al programa está la siguiente pregunta. **¿Cuántas cuentas tienes?** Algo más de la mitad, cerca del 55% afirman tener sólo una cuenta. El 37,5% tienen entre dos y cinco cuentas y el resto tienen más de cinco.

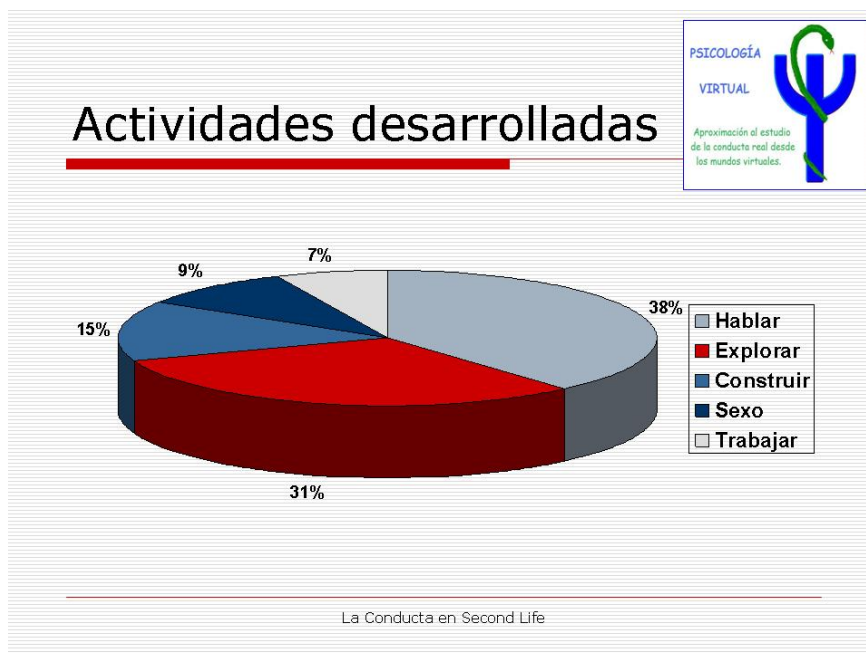
Ese 45% de personas que tienen más de una cuenta lo hacen por distintos motivos. En muchas ocasiones se debe a la conveniencia de tener un "*avatar gamberro*" para poder hacer con él todas esas cosas nos gusta hacer pero no queremos que asocien a nosotros, así que no las hacemos con el avatar principal. Me estoy refiriendo a probar distintas conductas sexuales o personalidades muy diferentes de la nuestra habitual. En otras ocasiones se trata de una "*huída*", cuando por alguna razón queremos romper con la vida que llevábamos y empezar una desde cero. Otras veces tener una segunda cuenta es una salvaguarda de contraseñas y objetos de nuestro inventario. Una especie de copia de seguridad de nosotros mismos. Y por último, aunque quizás sea la categoría más numerosa. Se tiene otra cuenta para mantener un avatar "*trabajador*" o más bien trabajadora. Como ya he comentado antes, les es más fácil a las chicas ganar dinero en Second Life, actuando por ejemplo de bailarinas o relaciones públicas, así que es habitual crear una cuenta femenina para realizar estos trabajos encaminados a ganar dinero dentro del programa, para poder hacer frente a las necesidades económicas que de vez en cuando se presentan.

- Respecto a las **actividades a las que se dedica la gente** cuando está aquí, como se puede ver en la gráfica, las más habituales son:

- Hablar o chatear (38%).
- Explorar los distintos rincones de este mundo descubriendo lugares curiosos (31%).
- Construir, diseñar o realizar distintos objetos, bien sea ropa o complementos o mobiliario y cosas así (15%).
- Actividades de tipo sexual (9%), bien sea probando conductas nuevas, asistiendo a lugares o clubes de sexo o teniendo relaciones con conocidos o la propia pareja sentimental de Second Life.

- Trabajo (7%) en distinto tipo de actividades. Compra-venta y alquiler de terrenos y casas. DJ en discotecas. Locutores en emisoras de radio. Diseño y venta de ropa, calzado y otros complementos de vestir. Etc.

Estos datos llaman la atención por dos cosas. Primero porque el porcentaje de tiempo dedicado a actividades sexuales se esperaba más alto. Quizás porque aunque mucha gente las haya probado, tal hecho sea algo anecdótico y puestos a practicar cibersexo al final lo que se eligen son sistemas de videoconferencia.



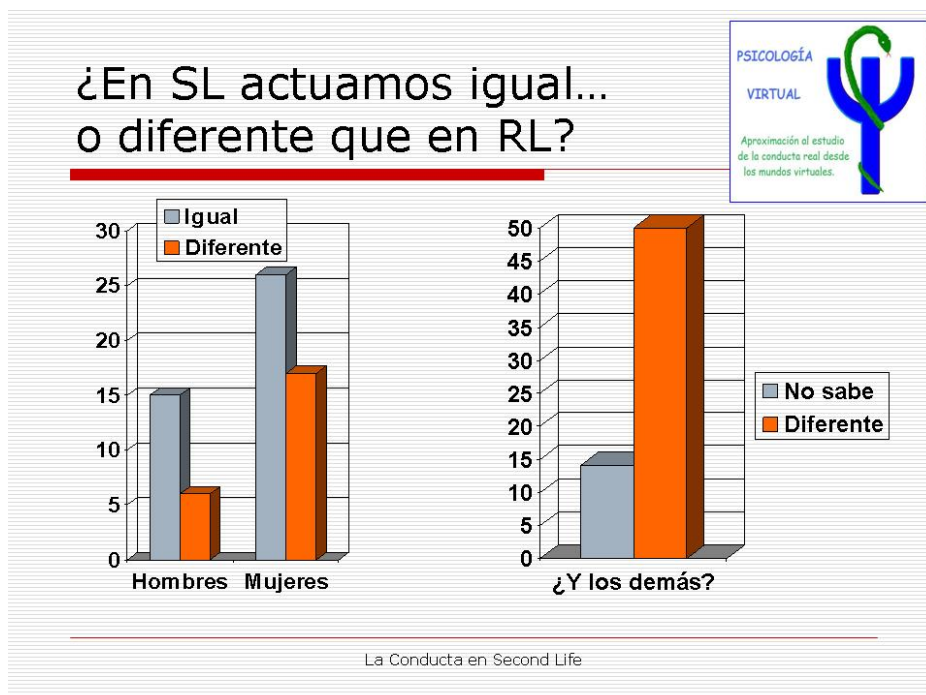
El otro punto que llama la atención es el hecho de que nadie haya mencionado las muchas actividades educativas que se hacen en Second Life. Temas como cursos de diseño y construcción, Photoshop, idiomas y cosas así son bastante populares aquí y es chocante que nadie lo haya señalado, ni siquiera ninguna de las tres personas que afirmó haber sabido de Second Life porque tuvo que abrir una cuenta para hacer un curso. Afortunadamente para este mundo, además de las iniciativas particulares que proliferan en él, bastantes empresas, organismos y universidades siguen teniéndolo como una opción educativa.

De todos modos y a la vista de las actividades desarrolladas, podemos entender ya que Second Life es algo más que un programa de chat, más que una red social o que un juego, como mucha gente cree. Es un entorno social en el que como hemos visto, se pueden desarrollar actividades de todo tipo, el único límite está en la imaginación y en los conocimientos de cada uno.

Y tan cierto es que aquí el límite está en la imaginación que es bien sabido que en Second Life puedes elegir cómo quieres ser, no sólo de aspecto físico, sino también de carácter, es decir que puedes ser como de verdad te gustaría serlo pero en la realidad no te atreves, o lo que es más curioso aún, aquí

puedes ser como de verdad eres pero en la realidad no te atreves a demostrarlo. En el fondo son las dos caras de una misma moneda.

- Teniendo en cuenta todo esto la siguiente pregunta parece obvia: **Cuando te relacionas con otras personas ¿actúas como lo haces en realidad o de manera diferente?**. El 71,4% de los hombres y el 60,4% de las mujeres afirmaron que actuaban igual que en la vida real. Nótese que aunque en ambos casos son mayoría, curiosamente el porcentaje de coincidencia es mayor en los hombres.



- Quizás la explicación nos la da la siguiente pregunta: **Si actúas de manera diferente ¿cómo eres?**. La respuesta para los que contestaron que lo hacían de manera diferente fue mayoritariamente que eran más seguros, atrevidos y extrovertidos. Probablemente las mujeres que en la vida real sean más comedidas, aquí simplemente se sientan más liberadas y ese sea el motivo de la diferencia.

- Curiosamente cuando se preguntó: **Al resto de las personas ¿crees que les pasa lo mismo?**. Más del 78% afirmaron estar convencidos que el resto de la gente actuaba de manera diferente. Y los demás simplemente dijeron que no lo sabían. Es decir que la mayoría de la gente afirma actuar aquí igual que en la vida real, pero al mismo tiempo tiene la percepción de que el resto actúa de manera diferente.

Bien, por mucho que pensemos que actuamos igual, siempre que interactuamos por **Internet**, sea en un chat, en un programa de videoconferencia y más aún en Second Life, tendemos a dejarnos llevar por el medio que nos rodea. En estos entornos no tenemos a la otra persona cara a cara, estamos seguros en la intimidad de nuestra casa y la mayoría de las veces

estamos amparados bajo el anonimato de un nick. Es decir, si hacemos algo mal nadie lo va a saber. ¿Quién en una situación así no se siente más libre de saltarse los convencionalismos y de decir lo que piensa sin temor a las consecuencias?. Pues yo creo que todos.

¿En SL actuamos igual... o diferente que en RL?



Nosotros	Número	Porcent. por sexo
Hombres igual	15	71.40
Hombres diferente	7	28.6
Mujeres igual	26	60.40
Mujeres diferente	16	39.6

Los demás	Número	Porcent.
No sabe	14	21.88
Diferente	50	78.13

La Conducta en Second Life

En Second Life, además de todo eso actúas, mueves a tu personaje por entornos de película, tienes una apariencia que puede ser totalmente distinta a la tuya y el tema de la privacidad se respeta mucho más estrictamente que en otros entornos de Internet. Ser más atrevido y extrovertido es la mínima diferencia que se muestra aquí, aunque existe una excepción. Cuando nos relacionamos con personas que nos conocen y hemos tratado durante mucho tiempo sí que tendemos a ser más nosotros mismos. Como se dijo en una reunión del grupo Psicología Virtual en la que se trataban estos temas, el avatar acaba pareciéndose a la propia persona porque, entre otras cosas, mantener durante mucho tiempo una personalidad diferente es muy cansado.

- Así que a la siguiente pregunta: **¿Has hecho cosas aquí que no harías en tu vida normal?. ¿Podrías poner algún ejemplo?**, esperaba que la gente contestase mayoritariamente **SÍ**, sin embargo el 39% de los encuestados contestó que no. Algo más del 34% comentó haber realizado alguna práctica sexual poco habitual, como por ejemplo el BDSM o haber cambiado de sexo para tener relaciones, la mayoría de las veces por curiosidad. Y una cuarta parte, algo más del 25%, se refirió a trabajos y algunas de las actividades que he comentado antes y que no había hecho nunca en la vida real.

Mi propia experiencia me dice que se han dejado de lado las diferencias en las relaciones personales. Como antes se ha mencionado, la seguridad de estar en tu casa siendo anónimo te hace actuar más libremente y con menos miedos. En muchas ocasiones te encuentras contando a un desconocido cosas que ni tus amigos más allegados ni tus familiares conocen. Es un desahogo sencillo y sin consecuencias. La otra persona no sabe quién eres, no puede pasarte nada.

¿Has hecho algo en Second Life que no harías en tu vida normal?



Conductas diferentes	Número	Porcentaje
No	25	39.06
Sexo	22	34.38
Trabajos	17	25.66

La Conducta en Second Life

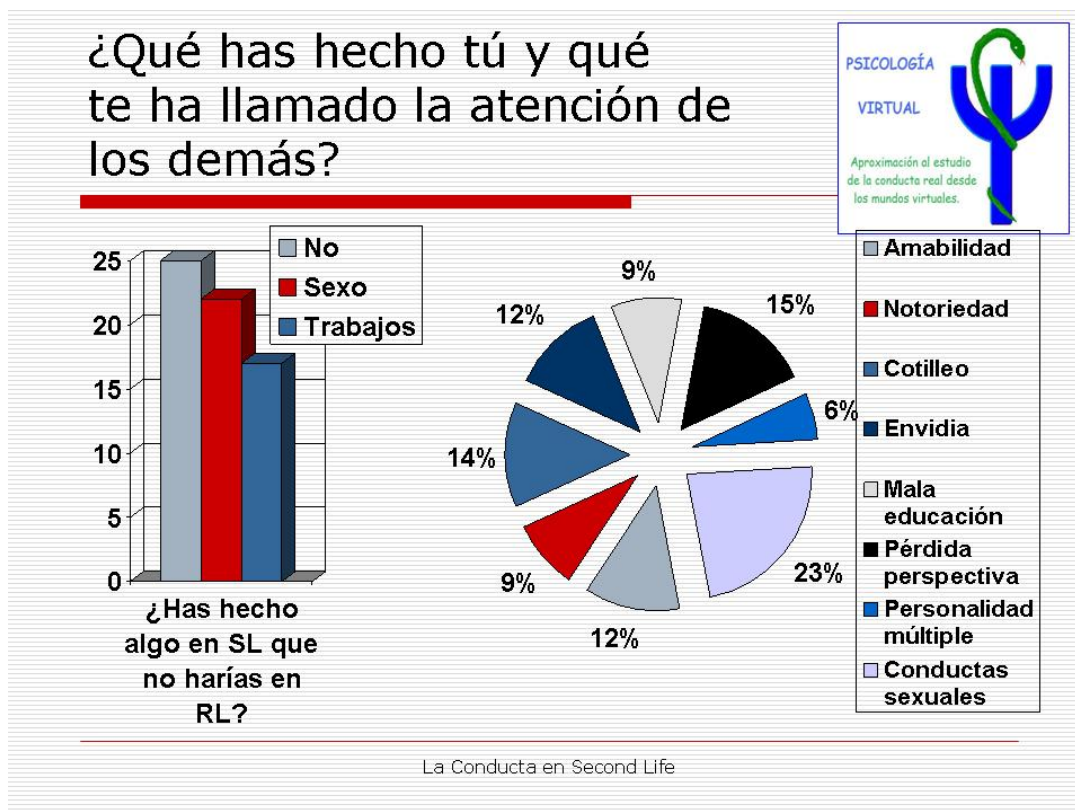
Si esa confianza y esa comunicación es mutua enseguida se establecen lazos emocionales intensos, pudiendo llegar a ser sentimentales. En estos casos nuestra imaginación suplente los datos que nos faltan respecto al trato cara a cara. Si nuestro interlocutor nos cae bien le vamos a atribuir toda una serie de características positivas fruto de la generosidad de nuestra imaginación.

Si esto puede ser cierto para cualquier chat, lo es mucho más para Second Life, pues aquí nuestra imaginación tiende a ser mucho más generosa debido a la belleza de los avatares de nuestros interlocutores y también de los entornos por los que nos movemos.

No es de extrañar que las amistades fuertes, las relaciones sentimentales e incluso el amor (platónico) sean tan frecuentes en Second Life. Obsérvese a qué me refería y entiéndase mi extrañeza ante las respuestas a esta pregunta.

- Pero si analizar la conducta propia es complicado y puede llevar a confusiones, parece que a veces se acierta más viendo la de los demás y quizás aplicándolo a nosotros mismos. La siguiente pregunta de la encuesta fue:

Respecto a la conducta de las otras personas ¿has visto cosas aquí que te hayan llamado la atención?. ¿Podrías poner algún ejemplo?.



Mirando la gráfica vemos que el porcentaje más alto de extrañeza (23%) lo provocan las conductas sexuales. Ya se ha dicho repetidamente que en Second Life abundan los sitios relacionados con el sexo. Además de porque son sitios en los que se suele mover bastante dinero, la curiosidad, el deseo de experimentar o la ratificación de las propias tendencias, lleva a los usuarios a estos sitios en los que luego se sorprenden, algunos agradablemente, de lo que ven.

Otros aspectos a los que aluden los encuestados, como la **amabilidad**, el **afán de notoriedad**, el **cotilleo**, la **envidia** y la **mala educación**, pueden ser en parte consecuencia de esa transformación que comentábamos antes y que sufrimos cuando nos conectamos a un entorno virtual. El anonimato saca lo mejor y lo peor de nosotros. Que sea una cosa u otra depende del momento y de nosotros mismos, pero es cierto que aquí podemos conocer más fácilmente el interior de una persona que sus aspectos externos.

Las **personalidades múltiples** que citan algunos encuestados son consecuencia de la necesidad de utilizar distintos avatares para realizar diversas actividades. Cuando eso es así, ello implica asumir un rol característico. El problema al que aluden los encuestados es cuando uno se mete demasiado en el papel y cada uno de esos "*roles*" son muy diferentes entre sí y con nuestra personalidad propia. Ello podría implicar un problema psicológico serio, pero francamente con este aspecto nunca me he topado, por lo menos siendo

consciente de ello y requeriría un análisis más amplio que la simple toma de datos del presente estudio.

De momento me llaman más la atención los comentarios que se refieren a **identificación o confusión de la realidad con el juego**. Esto es verdad. La pérdida de perspectiva que ello implica puede ser un problema. Pero hay gente que afirma lo contrario: *"yo nunca mezclo las cosas de Second Life con las de mi vida real"* y tal postura puede ser igual de problemática.

Veamos, el enfrascarse u obsesionarse demasiado con Second Life, es problemático siempre y cuando ello implique abandonar actividades fundamentales o habituales de nuestra vida cotidiana. Si empezamos a dar más importancia a lo que ocurre en el mundo virtual que a lo que está relacionado con nuestra familia, nuestro trabajo, nuestros estudios, nuestra salud o nuestros amigos, mal vamos.

Pero tengamos en cuenta una cosa que a veces en los medios de comunicación se tiende a frivolar. Un sitio en el que te distraes, viajas, aprendes, puedes desarrollar tu creatividad, ganar dinero, gastarlo, hacer amistades e incluso amar, no debería ser considerado como un juego.

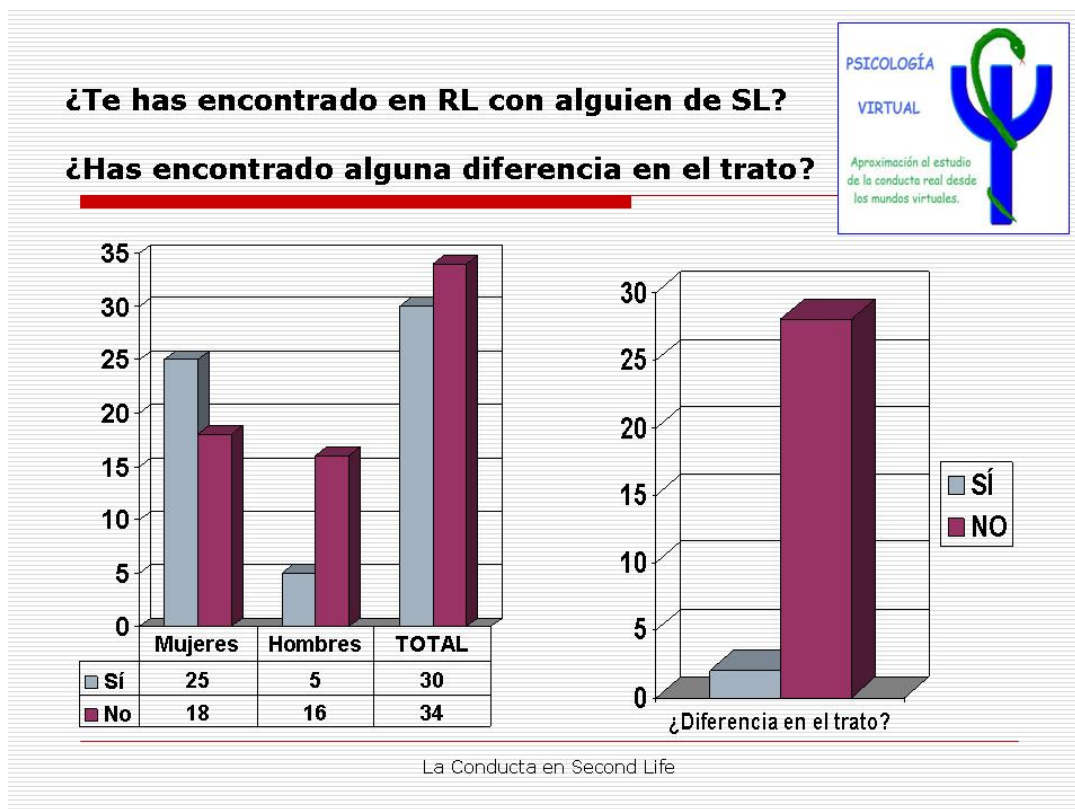
Tenemos que admitir que Second Life es parte de la vida real de muchas personas, un entorno social que no por ser virtual e inmaterial deja de ser real. Hemos de acostumbrarnos a que uno de los posibles entornos sociales en los que podemos relacionarnos con los demás es el virtual y que hay gente que aprecia tanto un abrazo o una caricia real, como una virtual. Aunque nos cueste convencernos de ello, el nivel de sentimientos generado por ambas actividades es similar.

Debemos de perder el miedo a los entornos virtuales y ponerlos al mismo nivel que otras actividades *"reales"*. Obsesionarse por Second Life puede ser muy, pero que muy peligroso, pero también lo puede ser obsesionarse por una actividad normalmente considerada sana, como por ejemplo ir al gimnasio. Cuidar la salud cuidando el cuerpo es bueno, pero la obsesión por ello, llegando a la vigorexia es malo. ¿Me explico?

El otro extremo que comentaba antes: *"yo nunca mezclo las cosas de Second Life con las de mi vida real"*, no es ya que sea malo, es que es irreal. Si hablando con alguien en este entorno, nos alegramos, nos entristecemos, nos sentimos halagados o defraudados, ese sentimiento nos acompaña incluso cuando apagamos el ordenador. No es posible separar en distintas parcelas lo que ocurre en Second Life puesto que es parte de la vida real de las personas que se relacionan en él. Las emociones no saben separar lo virtual de lo real.

- El caso es que esta tendencia a preservar la propia identidad con el anonimato consiguiente y a separar la vida real de la de Second Life, RL de SL como se suele decir, hace que los usuarios de este programa no sean demasiado proclives a organizar "quedadas" u otros eventos que impliquen

tener contacto "real" con las personas que conocen en este mundo virtual. **Preguntados sobre si habían conocido realmente a alguien que hubiesen tratado previamente en Second Life**, menos de la mitad contestaron afirmativamente, aunque de ellos la inmensa mayoría, veintiocho de treinta, contestó que no había notado **diferencias en el trato** en los dos ambientes.



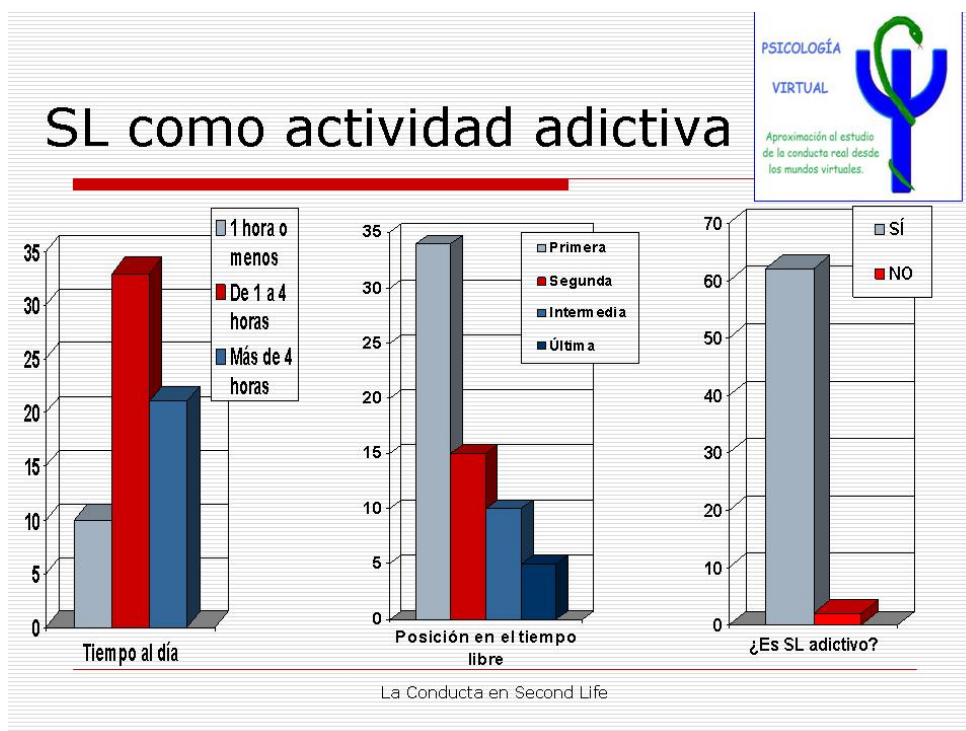
Dado que se tiene la idea de que en general la gente aprovecha Second Life para salirse un poco de sus propias normas, nos puede extrañar el hecho de que los que lo han experimentado, no hayan encontrado diferencias de trato cuando interactúan con la misma persona en mundos distintos. Este hecho puede quedar explicado con cosas que ya anteriormente se han mencionado. Mantener una doble personalidad, una para cada mundo, es muy cansado y al final nuestro avatar se acaba pareciendo cada vez más a nosotros mismos o nosotros a nuestro avatar, lo que viene a ser lo mismo.

Esto se da más aún cuando con los que tratamos es con nuestros propios amigos, con ellos no importa disimular. Se da además la circunstancia de que los que contestaron la encuesta diciendo que se habían encontrado con alguien de Second Life, la mayoría eran mujeres que se habían encontrado con amigas del programa y nótese que digo "*amigas*". Entre las buenas amigas el disimulo parece sobrar.

Y evidentemente resaltaba el matiz de la palabra "*amigas*" porque el contacto entre personas de distinto sexo o entre hombres entre sí se dio menos frecuentemente, por lo menos entre los encuestados. Second Life tiene cierta

fama mediática de ser un sitio de ligoteo y todos conocemos noticias de matrimonios que se han conocido virtualmente o de matrimonios reales que han fracasado cuando se han interpuesto los amores virtuales. Estos hechos, aunque llamen mucho la atención, parecen ser meros sucesos anecdóticos.

- Más unanimidad parece haber en la cuestión de si **Second Life puede ser algo adictivo**. Casi el 97% de los encuestados afirmaron que sí que lo es y de hecho más del 84% le dedicaban más de una hora al día, siendo casi el 33% los que le dedicaban más de cuatro horas.



- De hecho, en la distribución del tiempo libre, **conectarse a Second Life figuraba como la primera actividad** para el 53% de los consultados y como segunda para el 23%, por delante de otras que se realizan en casa como leer, escuchar música ver televisión, etc.

No obstante hay que aclarar que relacionar directamente el tiempo que se dedica a una actividad con su posible adicción nos puede llevar a confusiones. Una persona, por las circunstancias que sea, puede disponer de mucho tiempo libre y dedicarlo a la actividad que más le convenga. Si esas circunstancias cambian y se deja de disponer de tanto tiempo es cuando podemos ver con más fundamento si nos estamos enfrentando a una adicción o no. Si la persona deja de realizar esa actividad en la misma medida que ha dejado de disponer de tiempo

SL como actividad adictiva

Tiempo conectado	Número	Porcent.	Orden	Nº	Porcent.	¿Es Second Life adictivo?
Menos de 1 hora	10	15.63	Primera	34	53.13	Sí 62 No 2
			Segunda	15	23.44	
			Intermedia	10	15.64	
			Última	5	7.81	
1 a 4 horas	33	51.56				
Más de 4 horas	21	32.81				

La Conducta en Second Life

y ello no le supone ningún tipo de problema, podemos decir que no existe adicción problemática. Si la persona es incapaz de disminuir sus periodos de conexión, robando incluso tiempo a otras actividades más importantes, entonces sí que nos estamos enfrentando a un problema.

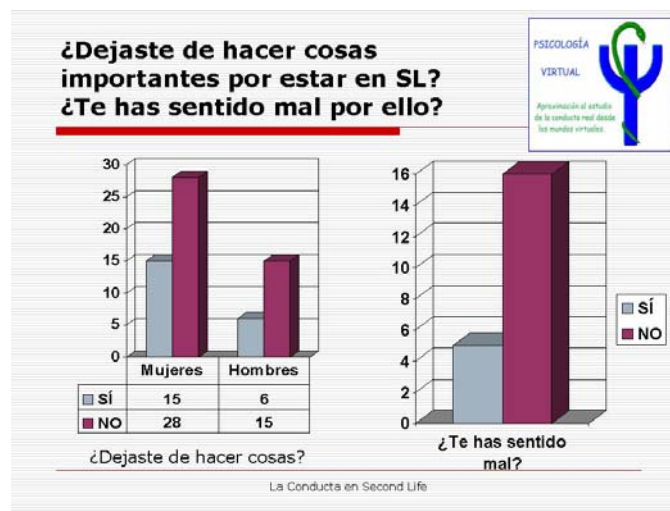
Es decir, una persona puede estar conectando cuatro horas al día a Second Life y eso no ser problemático si en un momento dado puede dejar de hacerlo sin que ello le suponga malestar físico o psicológico, mientras que otra persona puede conectar una media de quince minutos al día y ser adicta si se demuestra que no puede dejar de hacerlo bajo ninguna circunstancia. La mejor prueba y la más fácil que podemos hacer para demostrar si se tiene una adicción es intentar dejarlo una temporada. Si podemos hacerlo no somos adictos, si nos ponemos cualquier excusa para evitar hacerlo, lo somos.

- En todo ello se abunda en la última parte del cuestionario.

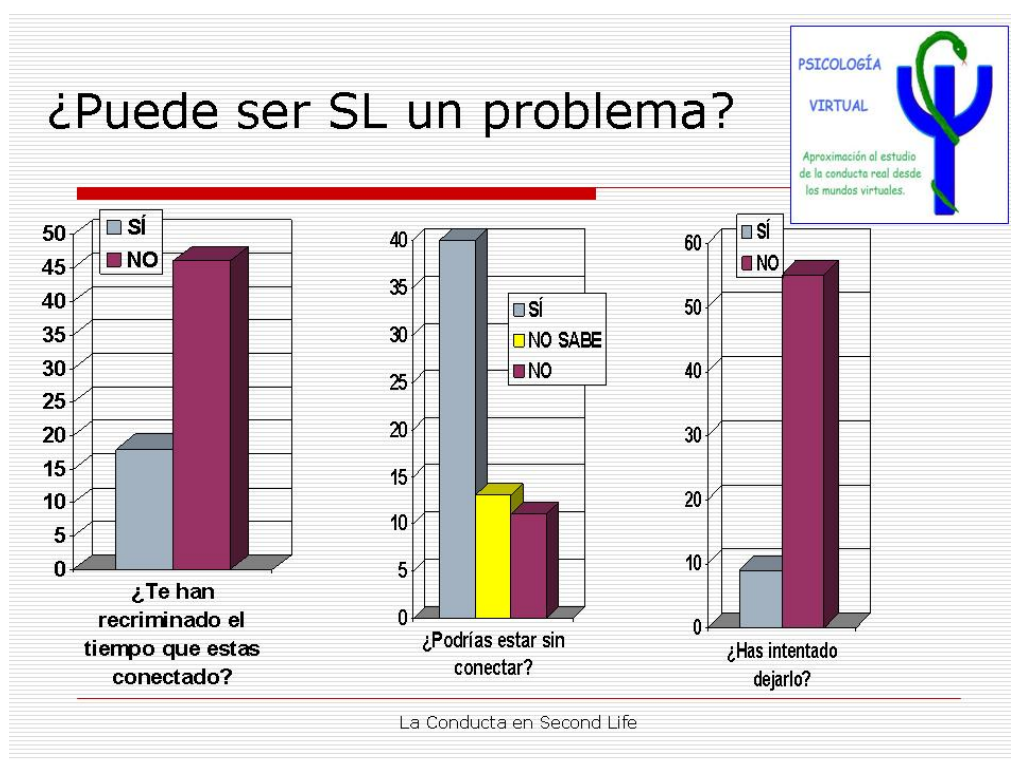
Preguntados por si en algún momento habían dejado de hacer cosas importantes por estar conectados a Second Life, más de la mitad de las mujeres y casi la mitad de los hombres contestaron que sí. Esto no nos debe extrañar ni tan poco escandalizar en exceso. Todos en algún momento hemos dejado algo que hacer por estar

una rato más charlando con los amigos, viendo una película o simplemente paseando. No pasa nada si la actividad que hemos pospuesto no era realmente importante y la podíamos hacer en otro momento. Lo que nos preocupa es que en un momento empieces a dar más importancia a los hechos de la vida virtual que a los de la real, pero esos casos son bastante minoritarios y noticias como las que recientemente saltaron a la prensa sobre unas madres que habían descuidado a sus hijos mientras que jugaban por Internet son afortunadamente anecdóticas y lo triste es que sucesos similares también ocurren por distracciones ocasionadas por distintas actividades que nada tienen que ver con la red.

De hecho, en nuestra encuesta, el elevado porcentaje obtenido de "deberes aplazados" se justifica por la circunstancia de que las personas que respondieron a las preguntas incluyeron mayormente "*actividades no importantes*", es decir tareas domésticas por ejemplo que si se hacían un poco más tarde tampoco pasaba nada. De ahí el que, como se ve en la gráfica, **tampoco sintiesen remordimientos por dejar de hacerlos.**



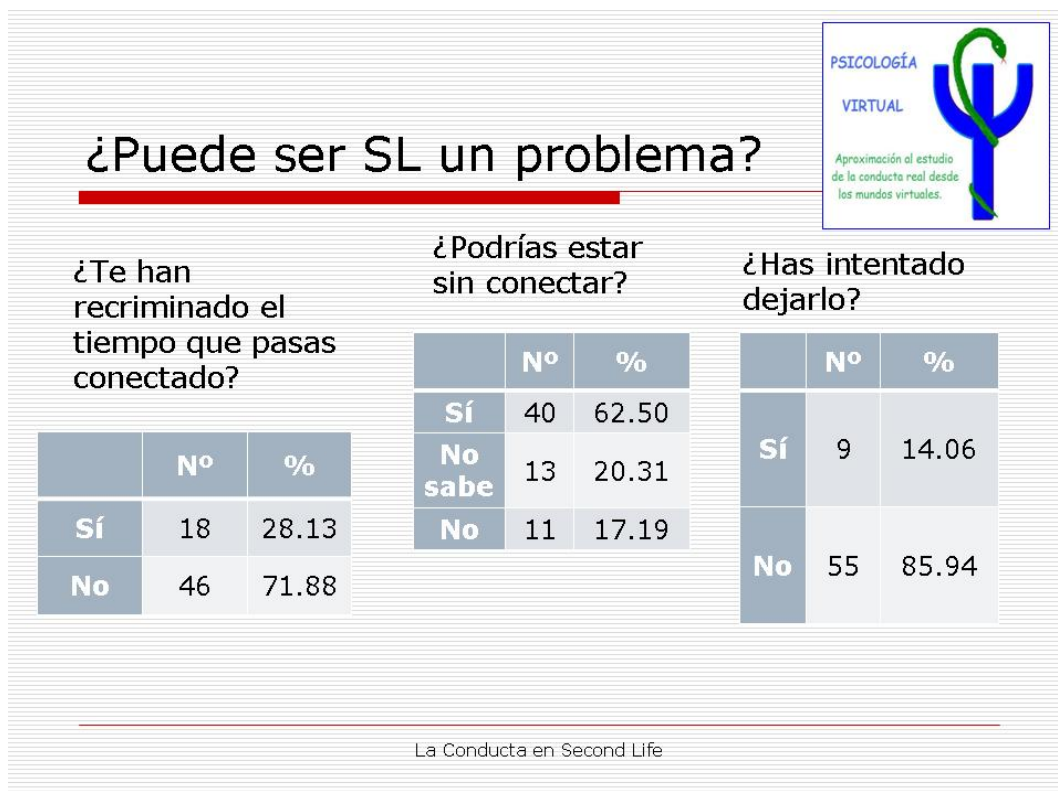
- Más importante es la perspectiva de los familiares que se estudia en la siguiente cuestión: **¿Alguna vez tus familiares o amigos te han recriminado el tiempo que pasas conectado a SL?**. Sabido es las personas adictas tienden a negar la existencia del problema y a creer que pueden controlar su conducta, por ello el que los familiares vean una determinada faceta de su actividad como un problema y lo comenten con el interesado, es algo muy significativo. El que eso haya ocurrido en un 28% de los casos nos está indicando que conectarse a Second Life puede estar ocasionando algunos problemas de discrepancias o desavenencias familiares, lo que ya sí es más importante e implica un problema subyacente que podría quedar confirmado por las respuestas a la siguiente pregunta: **¿Podrías estar sin conectar a SL, digamos una semana?, ¿cómo te sentirías?**.



Más de un 62% contestaron que sí podrían hacerlo y sin ningún problema. Muchos lo habían probado por circunstancias como vacaciones, averías y cosas similares, sin que hubiese pasado nada.

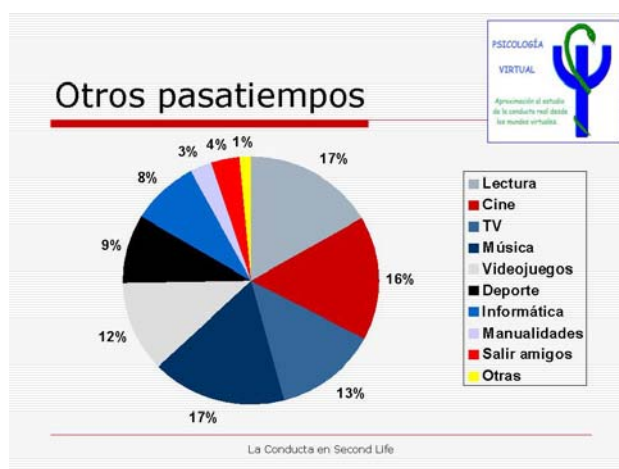
Sobre un 20% contestaron que no sabían si podrían, cifra que probablemente incluya cierto número de personas que piensan que no serían capaces pero que no se atreven a confesarlo.

Más significativa es la cifra del 17% de personas que afirman que no podrían estar una semana sin conectar, bien porque no quieren ni pensar en esa circunstancia o bien porque en alguna ocasión se habían visto obligados a hacerlo y lo habían pasado mal, llegando a sufrir episodios de elevada ansiedad según comentaron algunos. Estas personas (once de sesenta y cuatro) confirmaron prácticamente su adicción.



- **Consultados sobre si en algún momento habían intentado dejar de conectar a Second Life sin conseguirlo**, nueve (un 14%) contestaron afirmativamente, lo que según los parámetros que se indicaban antes, vuelve a ser una confirmación y admisión del proceso de adicción. Esta cifra probablemente se quedará corta si tenemos en cuenta que hay gente que siente vergüenza de confesar estos hechos e incluso no los admiten ante sí mismos en un proceso de negación que salvaguarda su propia autoestima.

- Por último se preguntó sobre **otros pasatiempos** que pudiesen tener los usuarios de Second Life, intentando comprobar si había algún tipo de relación entre las distintas actividades. Los hobbies relatados son los habituales, sin que se encuentre una proporción exagerada en actividades comunes a Second Life como podrían ser el diseño por ordenador, el bricolaje, dibujo o pintura, videojuegos y cosas similares, lo que indica que los intereses de las personas, tanto en la vida real como en la virtual son múltiples y variadas.



Conclusiones:

A pesar de las reservas señaladas debido a las características de la muestra, se puede afirmar que Second Life es un programa abierto a la imaginación y la curiosidad de sus usuarios. Unos lo pueden utilizar como juego, otros como chat, otros como pasatiempo creativo y algunos otros como trabajo. Algunos combinarán estas posibilidades y otros encontrarán otras distintas.

Recuerdo que en mis tiempos de principiante, cuando hablando con la gente que me encontraba, les preguntaba qué era para ellos Second Life me contestaban cosas aparentemente dispares:

- *Esto es básicamente un chat animado.*
- *Esto es un juego, sólo entro por pasar el rato y relacionarme.*
- *Mi vida real es muy monótona, me lo paso mejor aquí.*
- *Entro aquí para hacer las cosas que no hago en la vida real.*
- *Para mí esto es un negocio que puedo atender sin salir de casa y además me divierto mucho.*

Todo ello lo confirma como un entorno muy variado que cada uno puede utilizar según sus propias preferencias y en donde se puede experimentar sin miedo conductas y actitudes que en la vida real no se atrevería e incluso sentirse más satisfecho y realizado como persona.

Esto a mucha gente le da miedo, temen que los usuarios descuiden su vida real, su familia, sus estudios, su trabajo... por estar enganchados al "*juego*", pero querámoslo o no, estos mundos virtuales han llegado para quedarse y ofrecen unas posibilidades de relación con las que tendremos que aprender a coexistir.

Tendremos que entender y admitir que habrá personas que se enamoren sin haberse acariciado, amigos íntimos que nunca se habrán visto y dependientes que atenderán en sus tiendas sin levantarse de la cama. Al igual que la tecnología nos permite además de hablar cara a cara hacerlo por videoconferencia, también nos permite que nuestros campos de relación social se amplíen a los mundo virtuales y en ellos sentimos y nos emocionamos igual que en los reales y nos satisface de manera similar un abrazo real que por uno virtual.

Esto es así, nos gustará o nos preocupará, pero es uno de los muchos cambios en nuestra vida a los que nos tendremos que acostumbrar y como casi

todo, no es intrínsecamente ni bueno ni malo, es una opción más que podemos utilizar bien o mal, depende de nosotros.

Lo único que tenemos que pulir son las reglas de comportamiento social. Llevamos miles de años de historia aprendiendo cómo debemos comportarnos en los distintos ambientes, en la familia, en el trabajo, en el colegio... Ahora de repente aparece un entorno nuevo en el que nuestras habituales reglas de comportamiento no sirven, donde no importa quienes somos ni el aspecto físico que tenemos, porque nos ampara el anonimato y nuestra apariencia es moldeable. Un entorno en el que somos más libres de mostrar lo mejor o lo peor que llevamos dentro sin miedo a las consecuencias y en el que las emociones fluyen sin las constricciones de la vida real.

En definitiva un mundo nuevo que puede parecer peligroso y es posible que lo sea, pero con el atractivo de que aún hay mucho por hacer, de que estamos aprendiendo a comportarnos en él y de que tendremos que estar presentes para poder responder a las necesidades que ya se están surgiendo.

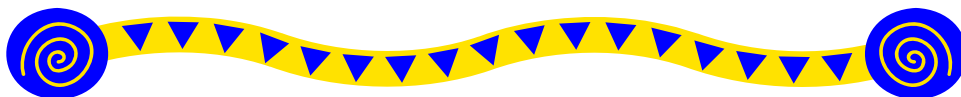
Agradecimientos:

No quiero terminar sin dar las gracias, primero a mi familia por la paciencia demostrada cuando a veces me pasaba hasta altas horas de la noche hablando al ordenador en las "*reuniones de muñequitos*".

También a todos los que se tomaron la molestia y el interés de contestar la encuesta y a los miembros del grupo **Psicología Virtual** que me han estado prestando su apoyo todo este tiempo.

Por último también a ti, amable lector, que has tenido la paciencia de llegar hasta aquí, espero que motivado por tu interés en este estudio.

Palma de Mallorca, a 14 de febrero de 2011



Referencias:

- Cuestionario del estudio:

http://webs.ono.com/psivi/Test_Second_Life.doc

- Blog de Psicología Virtual:

<http://psivi.blogspot.com>

- Psicología virtual en Facebook:

<http://www.facebook.com/pages/Psicologia-Virtual/112420508770640>

- Second Life:

<http://secondlife.com/>

- Psicología Virtual en Second Life:

<http://world.secondlife.com/group/59c740dc-c28e-f563-2a94-1d6dd0bdf9c2>

- El usuario español en Second Life:

<http://www.baquia.com/posts/asi-es-el-usuario-espanol-de-second-life>

- Conocimiento, valoración y experiencia de los españoles en Second Life. Oportunidades para las marcas españolas:

http://s3.amazonaws.com/tck-site/docs/2007%20THECOCKTAIL%20SL_Contento%20del%20estudio.pdf

- Actividades favoritas en Second Life:

<http://www.elmetaverso.com/2010/12/14/el-top-20-de-las-actividades-favoritas-en-second-life/>